

## Nové umění z kráteru

[Pavel Sedlák](#)

[č. 40/08 – nové technologie v umění](#)

rubrika výtvarné umění

[vytisknout](#) | [odeslat e-mailem](#)

### Bakterie, viry, akcie, internet, mobily ad. v českém umění

**Technologie jako mobilní telefony, internet, architekturu počítačových her a jiné softwarové a hardwarové nástroje využívá v Česku stále více umělců. Postupně se u nás etabluje nová generace, narozená na přelomu 70. a 80. let, která bude na mezinárodních festivalech a výstavách nepochybně sklízet mnoho úspěchů.**

Zatímco v roce 2000 by aspirace na jmenovité shrnutí a vystižení toho, co znamená a nabízí scéna nových médií, možná nevyzněla směšně, dnes je situace zcela jiná. Do jednoho článku se ohňostroj současných směrů, natož jakkoli uspokojivý výčet jmen vejít nemůže. Proto jsem se v tomto textu rozhodl vykročit cestou zcela subjektivní zkušenosti kurátora, který měl během posledních tří let to potěšení a svobodu vytvořit si vlastní mentální mapu české novomediální scény. Jde o mapu, která dokumentuje osobní zkušenost; nejedná se tedy samozřejmě o žádný obecný návod.

Like 0

[Tweet](#)

Těžiště mého zájmu je ve vizuálním umění, s nutnými intermediálními přesahy do oblasti performance a interaktivního designu. Nepokouším se zde proto pokrýt důležitou a rozmanitou oblast zvukového umění ani spektrum audiovizuálních performancí, ačkoli jde o sféru, kde se také odehrávají jedinečná setkání lidí a strojů. Nebudu *primárně* mluvit ani o experimentálním filmu a videu, u nás relativně populárních formách, kterým se již věnuje řada teoretiků a kurátorů pohyblivého obrazu. Chytré materiály, móda a interaktivní fasády dostávají svůj prostor rovněž jinde.

### Podezřelá věda a jiné otázky

Co tedy „zbývá“ – pokud vůbec něco? Zbývá plejáda kreativních počinů, které stojí někde v prostoru „mezi“, a to nejen proto, že úspěšně kombinují pokročilou technologickou stránku realizace s myšlenkou, která projekt charakterizuje, ale také proto, že se často inspiřují vědou, a stávají se tak pro běžné vnímatele současného výtvarného umění ještě o krok komplikovanější. Inspirace vědou a technikou je v českém uměleckém prostředí povšechně považována za podezřelou. Průvodním aspektem kritiky je zpravidla poukaz na absenci nebo nedostatečnou sílu „konceptu“, ať už jím vyznavači (post)konceptuálních směrů myslí cokoli. Podle mého názoru je takto situovaná kritika nefunkční zejména proto, že spektrum konceptuálně závažných témat a pojmů se na přelomu dvou století rapidně rozšířilo a zahrnuje dnes možná mnohem spíše než otázky „hledání hlubšího lidského smyslu“ (o estetických normách a hodnotách ani nemluvě!) problémy globálně propojeného světa, ve kterém dochází k radikálním přesunům ekonomických, vzdělávacích a mocenských center, spolu s proměnami každodennosti, kterou dnes více než kdy dříve ovlivňují sociální sítě utvářené prostřednictvím online komunit.

### Superorganismus Jakuba Nepraše

Jedním z nejvýraznějších mladých českých umělců posledních let, který se mj. soustavně zabývá také problematikou globálních procesů a ukazuje je v interakci mikro a makro měřítek, je Jakub Nepraš (nar. 1981; viz A2 č. 7/2007). Vrcholem jeho fascinace cyklickým propojením nepřeborných toků aut, letadel, lidí, surovin, peněz, akcií, hmyzu a dalších nezbytných aktérů světového dění, je projekt *Kultury* z roku 2006. Tato fascinující videomalba, která spojuje několik projekcí v jediný obraz s vysokým rozlišením, je svébytným vyobrazením současné společnosti v mikroorganických strukturách jako podhoubí dalšího přirozeného vývoje a nového uspořádání v přírodě. Podle autora jsou zde nejrůznější lidské činnosti a hemžení uspořádány do organického tvaru, do jakési nové bakteriální kultury, která evokuje svého druhu mandalu dnešního světa.

Název vznikl podle obecného označení všech možných druhů bakteriálních kultur, které se hemží všude kolem nás, ale i v nás. Nepraš k tomu dodává: „Lidé utvářejí svými pohyby, činnostmi a celkovým chováním rozmanité živoucí organické struktury. V nejrůznějších mikrodimezích pod námi i makropatrech nad námi je definován život pohybem, kmitočtem a různými vibracemi. Probíhá zde vzájemná logická komunikace a tím následné přirozené ovlivňování všeho vším v cyklicky se vyvíjejícím koloběhu evoluce. Z těchto sběrů nejrůznějších banálních i kulturních událostí skládám soubory shluků a následně je sdružuji v kompaktní celky podobné mikroorganismům. Vznikají tak celá živoucí společenství rostlá parazitním způsobem podobně jako podhoubí nebo plísně. Pokouším se zobrazit pomocí videomalby z reálných videonahrávek jakési průřezy nebo i náhledy do vnitřků těchto forem, které se podobají v rozmezí mezi krajinou až po zrychlený kmitající pohyb města při pohledu shora. Mezičlánky vyplňují proudy a řečiště z nejrůznějších výrobků, peněz, konzumního zboží, reklam a informací, tvořící jakousi látkovou výměnu, jež probíhá podobnou formou jako u mozkových impulsů, zde ji ale zprostředkovává internet. Tak vzniká kompaktní propojení a globálně provázané osídlení celého organismu.“

Podobné struktury Nepraš prezentoval v roce 2005, kdy na pražském festivalu ENTER (t. č. EnterMultimediale) promítal video s názvem *Generator-p730*. Tehdy se inspiroval hemžením města a zobrazil ho neobyčejně poutavým způsobem, když pouliční exteriéry vyměnil za „interiéry“ počítače, kde vládou tranzistory a jiné mikrosoučástky. V takřka dokonalé iluzi se zde proluly dvě reality – lidská a strojová: pěší spěchají po chodnicích (z) procesorů, mezi obřimi ventilátory projíždějí vlaky... Tento magický snímek již obletěl celý svět. Byl prezentován v Berlíně na festivalu Transmediale, v Buenos Aires na česko-argentinském bienále Golems, letos v létě v indonéské Yogyakartě na festivalu Cellsbuton, a to jen namátkou.

Jak *Kultury*, tak *Generator* podle Nepraše „skicují“ budoucí uspořádání, vývoj, tvář a další podobu naší civilizace jako posthumanistického superorganismu. Divákům pak nabízejí možnost zakusit odtržení, a zažít tak alespoň virtuálně pohled na každodenní dění z takové vzdálenosti, která s sebou přináší novou perspektivu.

### **Kybernetické dědictví. Pash\*, Sterec**

Klíčovým rysem novomediálního umění je interpretace vztahu člověka a stroje. Většina umělců se proto ve spirálovitém pohybu „věčného návratu“ ke kořenům kybernetiky zabývá komunikací se strojem nebo technologicky zprostředkovanou komunikací mezi lidmi navzájem.

Martin Kohout alias Pash\* (nar. 1984) v jednom ze svých posledních projektů *Kazalky* zkoumá právě potenciál technické mediace. V ukázkové týmové spolupráci se softwarovým inženýrem Viktorem Soukalem a textilní designérkou Lucií Marešovou vytvořil svérázné interaktivní obleky plné senzorů a vibračních mechanismů. Vše je relativně pohodlně „ušité“ na míru dvěma lidem; pohyb jedné osoby se přenáší do obleku druhé osoby pomocí vibrace. Vznikne situace, kdy se dva lidé vzájemně „masírují“, v příjemném i nepříjemném smyslu, a přebírají tím zodpovědnost za sice zprostředkované, přesto reálné fyzické působení na tělo druhého. Jde nepochybně o nosný příspěvek do roky trvající diskuse o možnostech telematické interakce. Podobné experimenty proslavil australský performer Stelarc (A2 č. 5/2008), který se opakovaně vystavoval situacím, v nichž za jeho svalové kontrakce přebírali zodpovědnost diváci, a to buď přítomní *in situ*, nebo dokonce prostřednictvím internetu. Jde o jakýsi inverzní postup, ve kterém se pohyb pomocí senzorů nesnímá za účelem vzniku a ovlivňování virtuálního objektu nebo postavy, ale přímo se stimuluje v reálném těle.

Originálním způsobem nakládá s kybernetickým dědictvím také Pavel Sterec (nar. 1985). Zatímco se většina veřejné pozornosti upírá na chytré propojení člověka a stroje s cílem vytvořit dokonalého kyborga, ať už jde o výkonnějšího vojáka nebo o lépe se adaptujícího člověka se zdravotním handicapem, Sterec se rozhodl vytvořit chytřejší strom, *Symbiont*. Ten vyživuje svůj umělý plod v simulované komplexitě procesu růstu a nechává uzralé „rajské jablko“ spadnout na zem a předat dál dědičnou informaci. V tomto případě se jedná o jádro ve formě datové karty, která obsahuje detailní návod a software potřebný ke zrození nového symbiotického organismu. Propojování živých a neživých elementů do jediného komunikačního systému nebo posthumanistického superorganismu, jak jsme viděli u Nepraše, se jeví jako aktuální a možná dokonce jednotící perspektiva, která dopřává důstojnost a důležitost mimolidským aktérům: bakteriím, virům, sítím, akciím, nebo třeba ropě.

### **Od radaru k mobilu**

Pokud jde o komunikaci a telekomunikační technologie, pracuje v této oblasti řada umělců a vzniká mnoho

pozoruhodných projektů. Pavel Sterec s Alešem Čermákem a Janem Trejbalem se nedávno projektem *EARS* podíleli na rekonstrukci obřího betonového „ucha“, používaného ve dvacátých letech minulého století (krátce před vynálezem a rozšířením radarové technologie) evropskými armádami pro dálkovou detekci a monitorování zvuků, a oživilo tímto „archeologickým“ dílem diskusi o historii a současnosti (mobilní) telekomunikace, o využívání frekvenčního spektra, ale také o rapidním zastarávání a nahrazování jedné nové technologie druhou.

V roce 2007 Prokop Bartoníček (nar. 1983) se skupinou programátorů z pražské techniky odstartoval beta testování projektu *Network Street Art*, který zaplavil Prahu projekčními stanicemi, v jejichž dosahu mohl kdokoli ze svého mobilu pomocí bluetooth nahrát multimediální obsah, poslat obrázek nebo jenom textový vzkaz. Následně se tento obsah roznesl do všech připojených stanic a rozsvítil v mnoha výlohách galerií a na zdech kaváren. Lidé si spontánně vyměňovali fotografie a videa a bavili se pestrou mozaikou vzkazů.

Jedním z průkopníků mobilních projektů u nás je Silver (viz rozhovor na s. 9). Minulý rok spolu s Hanne Rivrud prezentoval na festivalech Ars Electronica v Linci nebo ENTER v Praze nejnovější projekt *Intrigue*, který zkoumá, co se stane se sociální hrou mezi lidmi, když je jeden z protagonistů dálkově ovládán. Děje se tak pomocí aplikace, která dovoluje, aby jeden aktér zadával příkazy kontrolovanému „avatarovi“. Ovládaná osoba dostává původně textové příkazy ve zvukové podobě a vykonává je, aniž by ostatní věděli, co a jak se děje. „Chtěli jsme prozkoumat roli simulace v každodenním životě. Jako výchozí situaci jsme vzali počítačovou hru plnou očekávaných banalit a násilí, kde ale hráč zůstává vždy na bezpečné straně. Bojuje a umírá za něj avatar. Šli jsme o krok dál a virtuálního avatara jsme nahradili reálnou postavou. Zde začíná naše surreálná sociální hra,“ uvádí Silver.

### **Kdo si hraje s počítačem, nezlobí**

Počítačové hry jako umělecký a kulturní fenomén (zahrnující mimo jiné enginové modifikace, glitche, machinimy nebo umělecké online hry) poprvé v Česku představila sekce festivalu ENTER nazvaná *Kdo si hraje, nezlobí!*, kterou v roce 2005 kurátorsky připravila Denisa Kera. Z českých tvůrců se zúčastnili Lenka Blažejová, Jakub Holý, Vilém Novák, Lucie Svobodová, Michaela Thelenová, Petra Vargová a Archila Vimmi. Hrami se inspiruje a s herními technologiemi ale pracuje stále víc umělců. K neaktivnějším patří v Praze dlouhodobě působící slovensko-maďarský umělec Ivor Diosi (nar. 1973), který je v našem regionu významným průkopníkem game artu a několik posledních let spolupracuje s laboratoří CIANT a jejím ředitelem Pavlem Smetanou na aplikaci enginu Unreal Tournament v řadě instalací (*Lilith*) a performancí (*V.I.R.U.S.*). S enginem Blender vedle Viléma Nováka hojně experimentuje také Jan Mucska neboli o----o.info. V projektu *E\_S* z roku 2005 například vytvořil působivou audiovizuální krajinu, kterou diváci navigovali v interakci s prostorovým zvukem „pumpovaným“ do speciální subwooferové gumové sedačky. V současnosti Mucska organizuje iniciativu *CELL*, kde se formou mobilní laboratorní buňky/galerie vytváří originální a potřebná platforma pro prezentaci digitálního umění nejmladší generace.

Početnou skupinu novomediálních umělců tvoří experimentátoři s grafickými programovacími prostředími, jako jsou Pure Data, Max/MSP, VVVV nebo Isadora. Mezi výrazné protagonisty, kteří se pohybují na hranici mezi interaktivními instalacemi a performancemi, jsou Tomáš Dvořák (zvaný Floex), Tomáš Hrůza či Michal Kindernay. Jmen by se ovšem našlo podstatně víc, jelikož vytváření autorských „patchů“ se stává docela populární záležitostí.

Pokud bylo v posledních měsících o někom slyšet, pak je to v Praze působící slovenský umělec Radim Labuda (nar. 1976). Proslul například projektem kolaborativní zvukové instalace *ADD soundsystem*. Ta rozpojuje frontální vazbu mezi performerem a posluchačem a zve ke společné multikanálové kompozici několik „sobě si rovných“ aktérů. V galerijním prostředí tato konstelace funguje neobyčejně osvěžujícím způsobem a do jisté míry potvrzuje potřebnost podobných projektů, spíše než na „koukej, co ti ukazuju“ založených na „zkus to taky“. Do projektu se zapojily desítky českých i zahraničních umělců, kteří pro své spoluhráče připravili různorodé hrátky i zvukové pasti.

Autorem jednoho z mezinárodně nejúspěšnějších českých projektů zůstává Martin Kermes (nar. 1974), který s instalací pro reálný a virtuální prostor *Spolus* bodoval na Transmediale i na festivalu radikální komunikace Memefest. Projekt popsal takto: „Zaujala nás situace na běžné tramvajové zastávce. Kolik kamer nás asi v každém okamžiku sleduje? Tak jsme jednu namířili na čekající hloučky lidí a obraz v reálném čase přenášeli na internet. Tam mohli internauti situaci na zastávce komentovat a vybraným lidem dát vědět, co si o nich nebo o jejich situaci myslí. Vzkaz se pak zobrazil na projekci, kterou jsme umístili do reálného prostoru

naproti zastávce, takže lidé čekající na tramvaj uviděli sami sebe spolu se vzkazy, které jim poslali lidé sledující je na internetu.“

## **Ven z kráteru**

Máme zajímavé a rozdílné umělce, takže nikoho nepřekvapilo, že u nás vznikla nejvýbušnější (semtexová) socha na světě (Pavel Tichoň), byla spočítána velikost internetu a zobrazena příslušným počtem makových semínek natlačených do skleněné kostky o velikosti jednoho metru krychlového (Štěpán Kleník), na Google Earth byly zmapovány vyšlapané zkratky (Jan Preiffer), v Číně se na ulici prodává za (bez)konkurenční cenu originální videoart (Josef Bareš), někteří manifestačně deklamují, že každé umělecké dílo musí mít formu počítačového souboru (Internetová generace), jiní vizualizují pohyby na burze (Kamila Richterová) a další se chystají nechat tvořit bakterie (Erik Sikora).

Technologie jsou výkonnými tvůrčími nástroji a zároveň představují významnou inspiraci, protože ve světě obecně a v životě každého zvláště spouštějí nejrůznější a často nečekané nebo těžko kontrolovatelné procesy. Můžeme na ně pohlížet jako na opakující se příliv a odliv, který promění povrch, přikryje ho a zase odkryje, podle toho, jak je tvarované a uzpůsobené podloží. Z české kotliny, která s největší vědeckou pravděpodobností spočívá na dně prehistorického kráteru vzniklého nárazem meteoritu (teorii nevyklučuje ani geolog Václav Cílek), začaly vylétávat těžko, ale přece identifikované novomediální umělecké objekty.

*Autor je kurátor Galerie CIANT, festivalu ENTER, výstav Nebezpečná vzdálenost, Kosmopolitika, Terapie.*

*Text vznikl v delší podobě pro časopis FLASH ART.*